

INVESTIGASI FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PARTISIPASI DISKUSI ONLINE: STUDI KASUS *STUDENT-CENTERED E-LEARNING ENVIRONMENT* MAGISTER TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS INDONESIA

Meyer E. Sihotang¹, Widiyanto Satyo Nugroho²

¹Magister Teknologi Informasi-Universitas Indonesia
Jl. Salemba Raya No.4, Jakarta Pusat, Indonesia

²Fakultas Ilmu Komputer-Universitas Indonesia
Kampus UI Depok, Indonesia 16424

E-mail: meyer.sihotang@yahoo.com, wnugroho@cs.ui.ac.id

Abstract

The use of e-Learning in Universitas Indonesia has been regulated by The Official Decree of The Rector of the Universitas Indonesia. Data derived from the log activity of SCeLE Admin shows that the discussion forum within SCeLE, from the year 2011 to 2014, has not been utilized optimally by both students and lecturers. This is shown by a number of discussion forums and topics that were below 15 percent. The objective of this research is to investigate the factors that influence participation of online discussions within SCeLE MTI Universitas Indonesia (UI). Data is collected using questionnaires that are given to 150 students of MTI Study Program UI. Data processing used partial least square-SEM (PLS-SEM) with the aid of smartPLS3 software. Research finding shows that several factors that influence SCeLE online discussion generally are extrinsic motivation, habit, information quality, performance expectancy, social influence, system quality, and service quality. The factors that are very influential to behavioral intention are performance expectancy, habit, extrinsic motivation and social influence. Meanwhile, the factors that are very influential to user satisfaction are information quality, system quality and service quality.

Keywords: *e-Learning, SCeLE, Participation, Online Discussion Forum, PLS-SEM*

Abstrak

Penggunaan *e-Learning* di Universitas Indonesia telah diatur oleh Surat Keputusan Rektor UI tentang Penyelenggaraan *e-Learning* di Universitas Indonesia. Dari data olahan *log activity* admin SCELE, diperoleh bahwa forum diskusi SCeLE sejak tahun 2011-2014 belum dimanfaatkan dengan maksimal baik oleh dosen maupun mahasiswa terlihat dari jumlah partisipasi dosen dan mahasiswa yang masih jauh dari harapan yaitu baik dari jumlah forum diskusi dan juga topik diskusi yang di-*posting* tidak lebih dari 15%. Penelitian ini bertujuan untuk mencari faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi diskusi *online* pada SCeLE MTI UI. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang disebar kepada 150 responden mahasiswa MTI UI. Pengolahan data dilakukan menggunakan *Partial Least Square-SEM* (PLS-SEM) dengan bantuan *software* smartPLS 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi diskusi *online* SCeLE adalah *extrinsic motivation, habit, information quality, performance expectancy, social influence, system quality, dan service quality*. Faktor yang sangat berpengaruh terhadap *behavioral intention* adalah *performance expectancy, habit, extrinsic motivation, dan social influence*. Sementara itu, faktor yang sangat berpengaruh terhadap *user satisfaction* adalah *information quality, system quality dan service quality*.

Kata Kunci: *e-Learning, SCeLE, Partisipasi, Forum Diskusi Online, PLS-SEM*

1. Pendahuluan

Penggunaan *e-Learning* di Universitas Indonesia telah diatur dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Rektor UI Nomor 450/SK/R/UI/2008 tentang Penyelenggaraan *E-Learning* di Universitas Indonesia. *Learning Management System* yang digunakan di

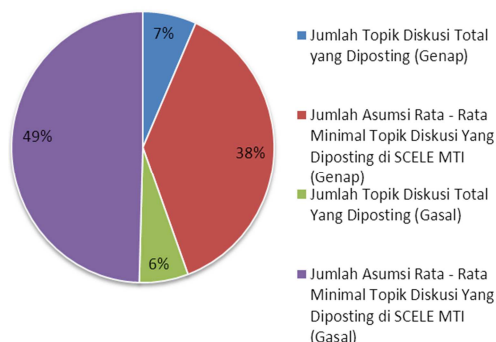
Universitas Indonesia bernama *student centered e-Learning environment* (SCeLE). LMS dapat didefinisikan sebagai sistem yang mengatur bagaimana proses kegiatan belajar dilakukan dengan berbagai fasilitas yang dapat digunakan baik oleh siswa, pengajar, serta administrator sistem. SCeLE menggunakan *Moodle* sebagai *core engine* dengan beberapa fitur tambahan

yang dikembangkan sendiri, seperti integrasi Graf Mata kuliah & *Assessment, Learning Object Manager*, dan perpustakaan digital *Library Automation and Digital Archive* (LONTAR) [1].

Namun, sayangnya forum diskusi *online* di SCeLE MTI belum benar-benar dipergunakan dengan maksimal sebagai media komunikasi bagi dosen dan mahasiswa dilihat dari jumlah partisipasi dosen dan mahasiswa dalam forum diskusi *online* yang masih sangat rendah dalam kurun waktu empat tahun terakhir ini. Hal ini merupakan suatu kondisi yang tidak akan mendukung efektivitas penggunaan SCeLE. Salah satu kondisi yang harus dipenuhi untuk menerapkan *student centered e-Learning* (SCeL) secara efektif, yaitu pebelajar mampu memanfaatkan *e-Learning* sebagai sumber untuk mencari informasi dan pengetahuan, *transfer knowledge*, dan media komunikasi yang kolaboratif [2].

Dengan demikian sebenarnya akan ada manfaat yang hilang seperti yang telah disebutkan sebelumnya apabila diskusi *online* pada *e-Learning* (SCeLE) tidak digunakan secara maksimal. Sehingga, tujuan dari sistem pembelajaran *student centered learning* tidak dapat tercapai, yaitu salah satunya adalah pebelajar berpartisipasi dalam semua aspek pembelajaran dan pengambilan keputusan [2].

Berdasarkan data olahan *activity log* sistem SCeLE MTI UI pada tahun 2010/2011-2014/2015 yang diperoleh dari *administrator* SCeLE per tanggal 15 September 2014 ditemukan bahwa aktivitas dosen dan mahasiswa pada SCeLE MTI dapat dikatakan masih rendah. Terlebih lagi aktivitas mahasiswa pada forum diskusi *online* pada mata kuliah tertentu terbilang juga masih sangat rendah. Informasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pie Chart Perbandingan Jumlah Topik Diskusi Total Online Dengan Jumlah Asumsi Rata - Rata Minimal Topik Diskusi Yang Diposting di SCeLE MTI Periode 2010/2011 - 2014/2015

Pada Gambar 1, terlihat bahwa persentase jumlah topik diskusi mata kuliah di SCeLE MTI pada tiap semester masih sangat kecil tidak lebih dari 10% dan terjadi perbedaan (*gap*) yang sangat signifikan dengan prosentase jumlah asumsi rata - rata minimal topik diskusi mata kuliah di SCeLE MTI di tiap semesternya, yaitu 30%. Angka ini juga menunjukkan bahwa tingkat partisipasi dosen dan mahasiswa dalam forum diskusi *online* di SCeLE MTI masih sangat rendah.

Berdasarkan fakta-fakta yang telah dipaparkan sebelumnya, ditemukan bahwa permasalahan nyata pada SCeLE MTI UI saat ini adalah masih rendahnya tingkat partisipasi dosen dan mahasiswa dalam forum diskusi *online* di SCeLE MTI. Isu inilah yang kemudian diangkat menjadi masalah penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah yang muncul, maka dapat dirumuskan suatu pertanyaan penelitian yaitu faktor-faktor apa yang mempengaruhi partisipasi diskusi *online* dalam *student centered e-Learning environment* di MTI UI?

2. Tinjauan Teoritis

Student-centered e-Learning (SCeL) merupakan suatu paradigma pembelajaran yang merupakan penggabungan antara konsep *student-centered* dengan konsep *e-Learning* dalam mendukung proses pembelajaran. Penggabungan dua konsep ini diharapkan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Menurut Motschnig-Pitrik dan Holzinger [2], terdapat beberapa kondisi yang harus dipenuhi untuk menerapkan SCeL secara efektif, yaitu sebagai berikut.

- Materi-materi informasi yang dibutuhkan tersedia secara elektronis. Materi-materi tersebut adalah sumber informasi yang dibutuhkan seperti buku, jurnal, dan artikel.
- Fasilitator yang mampu untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang konstruktif dan mempunyai kepribadian yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran SCeL.
- Pembelajar yang mampu memanfaatkan media *e-Learning* sebagai alat untuk mencari informasi maupun proses komunikasi dan kolaborasi.

Menurut Motschnig-Pitrik dan Holzinger [2], terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari SCeL, yaitu sebagai berikut.

- Ketersediaan materi yang cukup banyak pilihannya dan sangat mudah.

- b) Internet dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran.
- c) Peserta didik menjadi lebih terbuka, kooperatif, konstruktif, dan bertanggung jawab terhadap dirinya.
- d) Peserta didik dapat belajar dari beberapa contoh bukan hanya dari satu contoh.
- e) Peserta didik yang pendiam dan kurang ekspresif dengan diskusi tatap muka cenderung lebih sering berpartisipasi dalam diskusi *online* karena memberikan banyak waktu untuk berpikir sebelum memberikan respon atau jawaban.

Salah satu fitur yang terdapat pada SCeLE adalah adanya forum diskusi sebagai media komunikasi antara dosen dengan mahasiswa dan antara mahasiswa dengan mahasiswa. Menurut Al-Shalchi [3] terdapat dua jenis diskusi *online*, yaitu diskusi *asynchronous* dan *synchronous*. Diskusi *asynchronous* merupakan diskusi yang dilakukan pada waktu yang tidak bersamaan dan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Sementara itu, diskusi *synchronous* merupakan diskusi yang dilakukan dalam waktu dan tempat yang bersamaan. Forum diskusi yang terdapat pada SCeLE merupakan bentuk diskusi *online* secara *asynchronous* [3]. Ada beberapa manfaat yang diperoleh dengan diskusi *online asynchronous*, yaitu sebagai berikut :

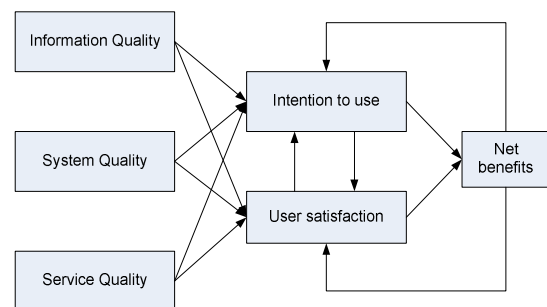
- a) Memberikan banyak waktu untuk berpikir terhadap suatu isu masalah yang dibahas sebelum meresponnya [3].
- b) Dapat mengekspresikan dan mengelaborasi pemikiran dan ide dari individu dengan lebih bebas dan mudah serta meningkatkan interaksi dengan yang lain [3].
- c) Meningkatkan keterampilan bernalar (*reasoning skill*) dan mampu membangun pengetahuan [4].
- d) Dapat dijadikan sebagai repositori ilmu pengetahuan [4].
- e) Meningkatkan hasil pembelajaran (*learning outcome*) peserta didik [5].
- f) Membangun kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) peserta didik terhadap topik diskusi [5].

Berdasarkan kontribusi penelitian-penelitian sebelumnya DeLone dan McLean [6] mereformulasikan model suksesnya dengan menambahkan faktor kualitas layanan (*service*

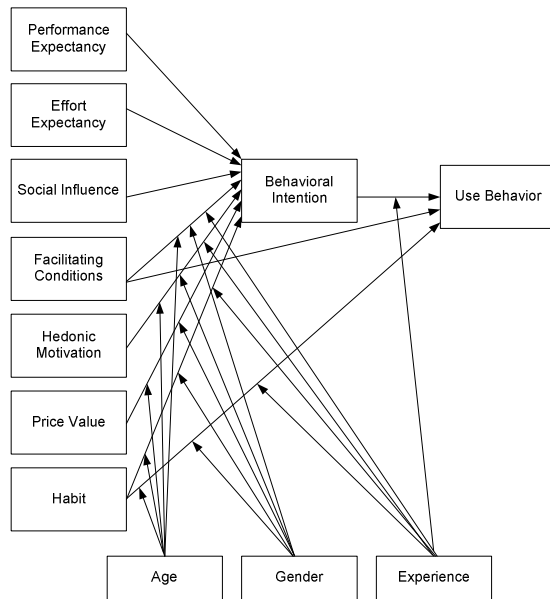
quality) dan menghilangkan variabel *individual impact* dan *organizational impact* menjadi *net benefit*. Rekomendasi penambahan *service quality* sebagai salah satu dimensi IS *success* yang diterapkan khususnya dalam lingkungan *e-commerce* dimana pelayanan pelanggan menjadi hal yang sangat perlu diperhatikan.

Menurut DeLone dan McLean [6] disebutkan bahwa ukuran *net benefit* tergantung dari sudut pandang yang diambil, apakah dari perspektif individu atau organisasi. Pada tahun 2003, DeLone dan McLean memperbarui model kesuksesan sistem informasinya seperti yang terlihat pada Gambar 2.

UTAUT 2 merupakan pengembangan dari teori sebelumnya yaitu UTAUT yang dibuat oleh Venkatesh, Thong, dan Xu [7]. Model UTAUT 2 yang diajukan berfokus pada konsumen. Perbedaan model UTAUT 2 dengan UTAUT adalah dengan menambahkan tiga variabel baru yaitu *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit*. Kelebihan dari model UTAUT 2 adalah adanya peningkatan secara substansial pada variabel *behavioral intention* sebesar 56-74% dan *use behavior* sebesar 40-52% berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 1512 pelanggan *mobile internet* [7]. Dalam konteks penggunaan konsumen atas teknologi, pengaruh *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit* adalah sangat kompleks. Pertama, dampak dari *hedonic motivation* atas *behavioral intention* dimoderatori oleh usia, jenis kelamin dan pengalaman konsumen. Kedua, pengaruh *price value* atas *behavioral intention* dimoderatori oleh usia dan jenis kelamin konsumen. Kemudian *habit* memiliki dampak-dampak secara langsung maupun termediasi atas penggunaan teknologi dan dampak-dampak tersebut dimoderatori oleh perbedaan-perbedaan individu konsumen.



Gambar 2. Updated IS Success Model DeLone dan McLean



Gambar 3. Model UTAUT 2 Venkatesh, et al

PLS menggunakan algoritma iterasi yang terdiri dari seri OLS sehingga persoalan identifikasi model tidak menjadi masalah untuk model *recursive* (model yang mempunyai satu arah kausalitas) dan menghindari masalah untuk model yang bersifat *non-recursive* (model yang bersifat timbal balik atau resiprokal antar variabel) yang dapat diselesaikan oleh SEM berbasis kovarian. Sebagai alternatif analisis kovarian berbasis SEM, pendekatan *variance based* dengan PLS mengubah orientasi analisis dari menguji model kausalitas (model yang dikembangkan berdasarkan teori) ke model prediksi komponen.

Menurut Latan dan Ghazali [8] ada beberapa hal yang menjadi keuntungan dari analisis data menggunakan PLS, yaitu sebagai berikut :

- Data sampel yang dipakai untuk analisis tidak harus terdistribusi normal secara multivarian.
- Analisis dengan PLS dapat menggunakan sampel kecil.
- Selain PLS dapat digunakan untuk melakukan konfirmasi akan suatu teori, ia juga dapat digunakan untuk menjelaskan ada atau tidaknya hubungan antar variabel laten.
- PLS dapat menganalisis konstruk yang dibentuk dengan indikator reflektif dan formatif secara bersama-sama.
- PLS mampu melakukan estimasi pada model yang besar dan kompleks yang memiliki ratusan variabel laten dan ribuan indikator.

Model PLS-SEM secara umum terdiri dari dua sub model yaitu model pengukuran atau disebut juga dengan *outer model* dan model struktural atau disebut juga dengan *inner model*. Model pengukuran menggambarkan bagaimana indikator merepresentasikan variabel laten untuk diukur. Sementara itu model struktural menunjukkan kekuatan estimasi antar variabel laten atau konstruk.

Menurut penelitian Wu dan Hwang [9], efektivitas *e-Learning* dipengaruhi oleh faktor kemudahan penggunaannya (*ease of use*), kekayaan interaksi media yang digunakan (*media richness*), dan motivasi eksternal (*extrinsic motivation*). Menurut penelitian Winoto [10], faktor yang mempengaruhi pengguna *e-Learning* khususnya dalam hal forum diskusi *online* dipengaruhi juga oleh jenis kelamin. Pada jenis kelamin pria, faktor yang berpengaruh adalah *e-Learning motivation*, *social influence*, dan *facilitating condition*. Sementara itu pada jenis kelamin wanita faktor yang berpengaruh adalah *social influence*, *teacher's role*, dan *facilitating condition*. Kedua peneliti tersebut mempunyai faktor yang sama dalam menentukan *e-Learning* yaitu motivasi baik motivasi internal maupun motivasi eksternal.

Menurut penelitian Santoso dan Hasibuan [1], faktor pemicu yang dapat mempengaruhi tingkat partisipasi diskusi *online* pada *e-learning* adalah materi ajar berbasis multimedia, pemberian *rewards* dan keterlibatan dosen dalam diskusi. Menurut penelitian Te Yeh [11] *instructor involvement in discussion* dan *reward* nilai sangat mempengaruhi mahasiswa untuk terlibat aktif dalam diskusi *online* pada *e-Learning*. Menurut penelitian Sahasrabudhe dan Kanungo [12], konten media *text graphic sound* dan *text graphic talking-head* sangat berpengaruh terhadap efektivitas *e-learning* yang dimoderatori oleh gaya belajar (*learning style*). Kedua peneliti tersebut Santoso dan Hasibuan [1] dan Sahasrabudhe dan Kanungo [12] mempunyai pendapat yang sama bahwa konten media sangat berpengaruh dalam penggunaan *e-learning*. Hal itu berbeda dengan pendapat Te Yeh [11] yang menyatakan bahwa peranan dosen dan adanya pemberian *reward* nilai juga menentukan pengaruh penggunaan *e-Learning*.

Menurut penelitian Jingwei [13], gaya belajar (*learning style*) mahasiswa sangat mempengaruhi tingkat partisipasi dan interaksi dalam forum diskusi. Tipe gaya belajar yang sangat kuat pengaruhnya adalah *diverger*. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khan dan Iyer [14] serta

Sahasrabudhe dan Kanungo [12] yang melibatkan gaya belajar mahasiswa dalam menentukan faktor penggunaan *e-Learning*. Yang menjadi perbedaan dari ketiga peneliti tersebut adalah tipe gaya belajar yang digunakan. Jingwei [13] dan Sahasrabudhe dan Kanungo [12] menggunakan tipe gaya belajar yang diadopsi dari Kolb dan Kolb, Sementara itu Khan dan Iyer [14] menggunakan tipe gaya belajar yang diadopsi dari Riechmann dan Grasha [14]. Tidak ada alasan yang jelas dari ketiga peneliti tersebut yang menyebutkan mengapa mengadopsi tipe gaya belajar masing-masing serta apa relevansinya dengan penelitian mereka tersebut.

Dalam penelitian ini juga digunakan gaya belajar (*learning style*) sebagai variabel moderator dalam model penelitian. Akan tetapi peneliti mencoba mencari informasi untuk menentukan pemilihan gaya belajar yang akan digunakan dari suatu sumber referensi. Hal ini sangat penting karena peneliti mengusahakan agar tipe gaya belajar yang diadopsi dari suatu sumber nantinya akan mempunyai relevansi dengan disiplin akademik sebagai obyek penelitian yang akan dilakukan.

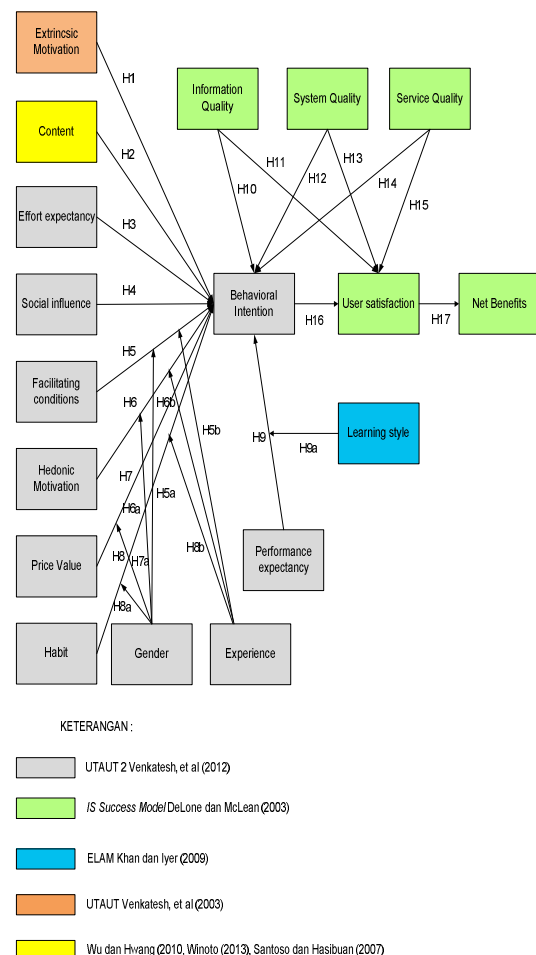
Peneliti mendefinisikan partisipasi diskusi *online* pada SCELE bergantung kepada niat pengguna (*behavioral intention*) dan kepuasan pengguna (*user satisfaction*). Niat pengguna (*behavioral intention*) merupakan faktor yang mendorong pengguna untuk berpartisipasi dalam forum diskusi *online* yang ditinjau dari aspek diri dan aspek sosial. Kepuasan pengguna (*user satisfaction*) merupakan faktor teknis dari sistem diskusi *online*. Jika niat pengguna dan kepuasan yang dirasakan oleh pengguna semakin besar, maka semakin besar pula partisipasi diskusi *online* pada SCELE. Kerangka teoritis dari penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 4.

Dari kerangka teoretis penelitian seperti pada Gambar 4, maka dapat dibuat hipotesis berdasarkan hubungan antar variabel laten. Hipotesis yang digunakan adalah menggunakan *two-tailed* dengan nilai level signifikansi 0,05.

3. Metode penelitian

Sampel penelitian ini berjumlah 150 orang mahasiswa MTI UI. Teknik pengambilan sampel dengan *proportionate stratified sampling* dimana masing-masing anggota

populasi mempunyai peluang yang sama untuk dijadikan sampel yang memenuhi syarat. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner. Data yang diperoleh dari kuesioner selanjutnya diolah dengan menggunakan *software smartPLS 3*. Evaluasi yang dilakukan terhadap model yang dibuat, yaitu evaluasi model PLS-SEM berupa evaluasi model pengukuran (*outer model*) dan evaluasi model struktural (*inner model*). Evaluasi model pengukuran (*outer model*) dilakukan untuk melihat validitas dan reliabilitas antara indikator-indikator variabel terhadap variabel laten eksogen. Sementara itu, evaluasi model struktural (*inner model*) dilakukan untuk menguji hipotesis dan melihat seberapa besar pengaruh model secara keseluruhan dapat memprediksi suatu penelitian (*predictive relevance*).



Gambar 4. Kerangka Teoretis Penelitian

4. Hasil dan Pembahasan

Terdapat 6 model yang diuji berdasarkan variabel moderator-variabel moderator yang digunakan, yaitu model umum, model laki-laki, model perempuan, model gaya belajar visual dan *sensing*, serta model pengalaman 1-10 tahun dan lebih dari 10 tahun. Rangkuman hasil evaluasi model pengukuran (*outer model*) dan evaluasi model struktural (*inner model*) dari keseluruhan model dapat dilihat pada table-table berikut ini.

Pada TABEL I, terlihat bahwa untuk variabel gaya belajar (*learning style*) hanya *visual* dan *sensing* yang digunakan untuk evaluasi model dikarenakan jumlah responden yang memiliki kedua gaya belajar tersebut memenuhi syarat jumlah pengambilan sampel dengan metode PLS, yaitu minimal sampel harus berjumlah tiga puluh.

Pada TABEL II, terlihat bahwa nilai *outer loadings* untuk semua model memenuhi syarat, yaitu $> 0,6$ dan nilai AVE juga memenuhi syarat, yaitu $> 0,5$. Dengan demikian tidak ada indikator-indikator kuesioner yang dibuang / dihapus. Begitu juga dengan nilai *composite reliability* dan *cronbach alpha* memenuhi syarat

untuk semua model, yaitu $> 0,6$ sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh item kuesioner adalah valid dan reliabel.

TABEL I
DEMOGRAFI RESPONDEN

Klasifikasi/karakteristik		Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin (gender)	Laki-Laki	80	53.33
	Perempuan	70	46.67
	Total	150	100
Pengalaman (experience)	1-10 tahun	85	56.67
	> 10 tahun	65	43.33
	Total	150	100
Gaya belajar (learning style)	Visual (VIS)	75	50.00
	Sensing (SEN)	50	33.33
	Global (GLO)	10	6.67
	Sequential (SEQ)	6	4.00
	Active (ACT)	4	2.67
	Reflective (REF)	2	1.33
	Verbal (VRB)	2	1.33
	Intuitive (INT)	1	0.67
	Total	150	100

TABEL II
RANGKUMAN HASIL EVALUASI MODEL PENGUKURAN (*OUTER MODEL*)

Model Analisis	<i>Outer Loading</i>	AVE	Akar AVE	Composite Reliability	Cronbach Alpha
Umum	0.81-0.97	0.73-0.94	0.85-0.97	0.93-0.98	0.90-0.98
Laki-Laki	0.78-1.00	0.66-0.99	0.81-0.99	0.91-1.00	0.87-1.00
Perempuan	0.79-0.95	0.71-0.88	0.84-0.94	0.92-0.97	0.89-0.96
Exp. 1-10 years	0.80-0.97	0.75-0.94	0.87-0.97	0.93-0.98	0.90-0.98
Exp. > 10 years	0.78-0.98	0.69-0.94	0.83-0.97	0.92-0.99	0.89-0.98
L.Style (VIS)	0.78-0.98	0.75-0.95	0.87-0.98	0.94-0.99	0.91-0.98
L.Style (SEN)	0.83-0.99	0.73-0.97	0.85-0.98	0.93-0.99	0.91-0.99

Pada TABEL III terlihat bahwa untuk semua model nilai *Q-square* memenuhi syarat semuanya, yaitu mendekati satu ($Q^2 > 0$), itu artinya bahwa model penelitian yang dibangun merupakan model prediksi yang sangat baik.

TABEL III
RANGKUMAN HASIL EVALUASI MODEL STRUKTURAL (*INNER MODEL*)

Model Analisis	<i>R Square</i>	<i>Q Square</i>
Umum	0.43-0.74	0.93
Laki-Laki	0.11-0.75	0.85
Perempuan	0.17-0.85	0.97
Exp. 1-10 years	0.31-0.80	0.92
Exp. > 10 years	0.60-0.78	0.97
L.Style (VIS)	0.35-0.73	0.92
L.Style (SEN)	0.50-0.80	0.96

Pada TABEL IV dan TABEL V ada beberapa hipotesis yang diterima untuk setiap model, hipotesis diterima apabila nilai T-statistik yang diperoleh $> 1,96$ [8]. Hipotesis yang diterima tersebut menandakan adanya

faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi diskusi *online* baik dilihat dari sisi niat pengguna (*behavioral intention*) maupun kepuasan pengguna (*user satisfaction*).

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada masing-masing model tersebut, didapati bahwa *performance expectancy* merupakan faktor yang hampir sering muncul dalam setiap model sebagai faktor yang sangat mempengaruhi niat pengguna (*behavioral intention*) untuk berpartisipasi dalam diskusi *online* di SCellE. Faktor kedua diikuti oleh *habit* yang juga turut mempengaruhi niat pengguna (*behavioral intention*) untuk berpartisipasi dalam diskusi *online* di SCellE. Faktor ketiga dan keempat masing-masing diikuti oleh *extrinsic motivation* dan *social influence* yang juga turut mempengaruhi niat pengguna (*behavioral intention*) untuk berpartisipasi dalam diskusi *online* di SCellE.

TABEL IV
RANGKUMAN HASIL UJI HIPOTESIS YANG DITERIMA

Model Analisis	T-Statistics	Jalur
Umum	2.13	BI -> US
	2.11	EM -> BI
	2.48	H -> BI
	2.16	IQ -> US
	3.91	PE -> BI
	1.99	SI -> BI
	4.43	SQ -> US
	5.90	SRV -> US
	3.22	H -> BI
Laki - Laki	3.10	IQ -> BI
	3.75	IQ -> US
	3.16	PE -> BI
	3.49	SQ -> US
	4.35	SRV -> US
Perempuan	5.73	US -> NB
	3.41	BI -> US
	2.59	C -> BI
	3.22	H -> BI
	2.07	IQ -> BI
	2.73	SQ -> US
	3.05	SRV -> US
	3.76	US -> NB
	2.38	BI -> US
Gaya Belajar Visual	3.80	PE -> BI
	2.27	SQ -> US
	8.80	SRV -> US
	8.64	US -> NB

TABEL V
RANGKUMAN HASIL UJI HIPOTESIS YANG DITERIMA
(LANJUTAN)

Model Analisis	T-Statistics	Jalur
Gaya Belajar Sensing	1.98	H -> BI
	2.00	SI -> BI
	2.73	SQ -> US
	3.82	SRV -> US
	9.58	US -> NB
Pengalaman 1-10 Tahun	2.64	EM -> BI
	3.24	H -> BI
	2.16	IQ -> US
	3.40	PE -> BI
	2.12	SQ -> US
	4.75	SRV -> US
	8.04	US -> NB
Pengalaman > 10 Tahun	2.14	HM -> BI
	3.06	PE -> BI
	4.67	SQ -> US
	3.37	SRV -> US
	17.04	US -> NB

Dengan demikian ada 4 faktor yang cukup kuat berpengaruh terhadap partisipasi diskusi *online* di SCeLE ditinjau dari sisi niat pengguna (*behavioral intention*), yaitu *performance expectancy*, *habit*, *extrinsic motivation*, dan *social influence*. Keempat faktor ini juga merupakan faktor yang mempengaruhi niat pengguna (*behavioral intention*) untuk berpartisipasi dalam diskusi *online* di SCeLE secara umum.

Strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan partisipasi diskusi *online* di

SCeLE menurut pendapat peneliti berdasarkan pada keempat faktor tersebut adalah dosen menjadikan forum diskusi sebagai media komunikasi satu-satunya kepada mahasiswa dalam kaitannya dengan perkuliahan di luar kelas. Dosen dapat memberikan informasi perubahan jadwal kuliah di forum diskusi, informasi waktu ujian, batas waktu (*deadline*) pengumpulan tugas kuliah melalui forum diskusi, atau sekedar *sharing* informasi (*hot topics*) seputar materi perkuliahan.

Selain itu yang tak kalah pentingnya adalah dosen sering memberikan pertanyaan-pertanyaan melalui forum diskusi yang dijawab oleh mahasiswa di forum diskusi tersebut dan dosen memberikan penilaian dan evaluasi terhadap jawaban atau pendapat yang disampaikan oleh mahasiswa tersebut. Jawaban atau pendapat yang disampaikan oleh mahasiswa tersebut diberi nilai tersendiri oleh dosen sebagai *reward* nilai untuk menambah poin yang nantinya diakumulasikan pada nilai akhir mahasiswa dan bila perlu nilai tersebut dapat dipublikasikan di forum diskusi.

Seorang mahasiswa juga dapat berkontribusi untuk memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada dosen, menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari mahasiswa lain, atau sekedar *sharing* informasi (*hot topics*) terkait materi perkuliahan dimana nantinya dosen juga dapat memberikan *reward* nilai sesuai dengan kriteria bobot tertentu atas pertanyaan dan *sharing* informasi yang diberikan oleh mahasiswa tersebut di forum diskusi.

Selain kedua hal, mungkin perlu juga agar dosen memberikan soal-soal ujian yang diambil dari pembahasan diskusi *online* di forum. Strategi tersebut diharapkan dapat memicu mahasiswa untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi *online* di forum diskusi. Dengan demikian jika hal itu sudah menjadi komitmen dosen, mau tidak mau mahasiswa dan dosen setiap hari akan selalu membuka forum diskusi untuk *update* informasi di dalamnya. Sehingga hal tersebut akan menjadi suatu kebiasaan (*habit*) bagi para mahasiswa dan dosen.

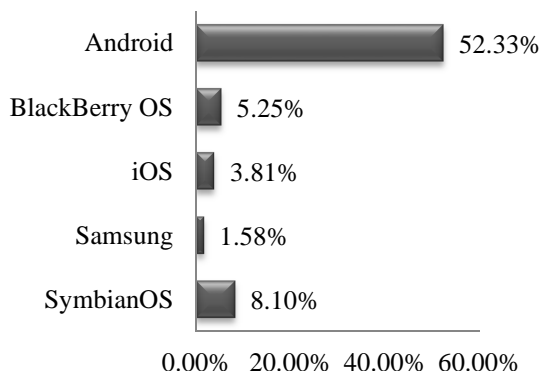
Mahasiswa juga akan diuntungkan dengan aktif berpartisipasi dalam diskusi *online*, yaitu mereka dapat memperbaiki atau meningkatkan nilai mata kuliah dari *reward* nilai tersebut yang diakumulasikan pada nilai akhir. Kalau ada nilai ujian kuis, UTS, atau UAS yang jauh dari harapan tentunya akan sangat membantu sekali untuk kelulusan mata kuliah itu. Disinilah peran dosen sebagai fasilitator diskusi *online* di SCeLE untuk menumbuhkan kebiasaan (*habit*) mahasiswa dalam berpendapat dan berpikir kritis terhadap suatu permasalahan melalui

forum serta saling berbagi informasi dan pengetahuan. Sehingga nantinya akan ada yang menjadi pusat pengaruh (*center of influence*) yang dapat mempengaruhi banyak mahasiswa untuk terlibat aktif berpartisipasi dalam diskusi *online* di SCeLE.

Dari sisi kepuasan pengguna (*user satisfaction*), pada setiap model yang diuji ada tiga faktor yang mempengaruhi partisipasi diskusi *online*, yaitu *information quality*, *system quality*, dan *service quality*. Strategi yang dapat dilakukan oleh pihak MTI terhadap ketiga faktor tersebut adalah dengan *upgrading* sistem SCeLE. Selain itu juga, meningkatkan kecepatan akses SCeLE serta menyediakan layanan *online* bagi pengguna SCeLE seperti *help desk* jika terjadi gangguan terhadap akses SCeLE atau *password* yang sudah lewat masa aktifnya (*expired*) tanpa harus datang ke kampus.

Saat ini aplikasi SCeLE masih merupakan sistem informasi yang berbasis *web*. Perlu diketahui bahwa saat ini jumlah pengguna *internet mobile* di Indonesia mencapai 200 juta jiwa hingga akhir tahun 2014 [15]. Pengguna *internet mobile* di Indonesia sampai november 2014 didominasi oleh *platform Android* seperti yang terlihat pada Gambar 5.

Dari Gambar 5 terlihat bahwa jumlah pengguna *internet mobile* yang terbanyak di Indonesia adalah *platform Android* (52,33%). Hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa sebagian besar dosen dan mahasiswa MTI UI juga adalah pengguna *platform Android*. Tentunya hal tersebut akan sangat menarik apabila pihak Fasilkom UI dapat mengimplementasikan aplikasi SCeLE yang berbasis *mobile device* dengan berbagai *platform operating system* (OS) terutama *platform Android*.



Gambar 5. Perbandingan Jumlah Pengguna Internet Mobile di Indonesia Dari Berbagai Platform OS Hingga November 2014. Sumber : http://gs.statcounter.com/#mobile_os-ID-monthly-201311-201411-bar -Telah Diolah Kembali

Aplikasi tersebut dapat diunduh pada perangkat *smartphone* secara gratis. Sehingga nantinya diskusi *online* dapat dilakukan secara *mobile* dengan penambahan fitur *push notification* sebagai pemberitahuan pesan jika ada *update* diskusi *online* di SCeLE seperti pada aplikasi *messenger WhatsApp*, *WeChat*, dan *Line*. Dengan demikian diskusi *online* di SCeLE akan lebih fleksibel dan praktis.

5. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti. Secara umum peneliti mendefinisikan partisipasi diskusi *online* pada SCeLE dilihat dari dua sisi yang mempengaruhi yaitu *behavioral intention* dan *user satisfaction*. Kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Pada model umum faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi diskusi *online* pada SCeLE adalah *extrinsic motivation*, *habit*, *information quality*, *performance expectancy*, *social influence*, *system quality*, dan *service quality*.
2. Pada model dengan jenis kelamin laki-laki faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi diskusi *online* pada SCeLE adalah *information quality*, *performance expectancy*, *system quality*, dan *service quality*.
3. Pada model dengan jenis kelamin perempuan faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi diskusi *online* pada SCeLE adalah *content*, *habit*, *information quality*, *system quality*, dan *service quality*.
4. Pada model dengan gaya belajar visual faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi diskusi *online* pada SCeLE adalah *performance expectancy*, *system quality*, dan *service quality*.
5. Pada model dengan gaya belajar *sensing* faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi diskusi *online* pada SCeLE adalah *system quality*, *service quality*, *habit*, dan *social influence*.
6. Pada model dengan pengalaman 1-10 tahun faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi diskusi *online* pada SCeLE adalah *system quality*, *service quality*, *habit*, *information quality*, *extrinsic motivation*, dan *performance expectancy*.
7. Pada model dengan pengalaman > 10 tahun faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi diskusi *online* pada SCeLE adalah *system*

quality, service quality, hedonic motivation, dan performance expectancy.

8. Ada tiga faktor yang mempengaruhi partisipasi diskusi *online* di SCeLE ditinjau dari kepuasan pengguna (*user satisfaction*), yaitu *information quality, system quality, dan service quality.*

7. Saran

Berdasarkan temuan faktor-faktor yang berpengaruh pada model, beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan oleh pihak MTI UI dan dosen sebagai berikut :

- a) Pihak MTI UI meningkatkan kualitas layanan SCeLE baik untuk dosen maupun mahasiswa dengan menyediakan *help desk* terkait penyelesaian masalah yang dilaporkan oleh dosen dan mahasiswa dalam penggunaan SCeLE.
- b) Perlu *di-upgrade* mengenai fitur-fitur pada forum diskusi SCeLE agar lebih menarik lagi dengan berbasis multimedia untuk menarik minat dosen dan mahasiswa aktif berdiskusi pada forum diskusi SCeLE.
- c) Pihak Fasilkom UI dapat memfasilitasi diskusi *online* di SCeLE berbasis *mobile application* yang dapat diunduh secara gratis pada *smartphone* dalam berbagai *platform* sistem operasi terutama *platform android* dengan sistem *push notification* sehingga diskusi akan lebih fleksibel dan praktis.
- d) Dosen tidak hanya sebagai *silent reader* tetapi dapat lebih proaktif dalam forum diskusi SCeLE untuk memberikan *feedback* dan topik-topik yang dapat menstimulasi mahasiswa untuk aktif berdiskusi di forum karena ada saja mahasiswa yang terkadang malu untuk bertanya/diskusi dengan dosen di kelas tetapi dapat aktif bertanya dan berdiskusi jika melalui forum diskusi.
- e) Jika memungkinkan dosen dapat memberikan nilai tambah (*reward*) bagi mahasiswa yang aktif di forum diskusi dengan kriteria bobot penilaian yang dibuat sedemikian rupa untuk menarik minat mahasiswa.
- f) Ada baiknya dosen dapat melakukan survei kelas untuk mengetahui secara umum tipe gaya belajar mahasiswa yang diajar di kelasnya sehingga dapat memberikan metode pengajaran yang sesuai dengan tipe gaya belajar mahasiswa tersebut.

Sedangkan saran untuk penelitian selanjutnya ialah:

- a) Sampel penelitian dapat ditambah jumlahnya, yaitu dengan melibatkan

responden yang berasal dari dosen Fasilkom UI.

- b) Penelitian ini dapat dikembangkan dengan menggunakan metode campuran (*mix method*), yaitu kuantitatif dan kualitatif. Metode kualitatif dapat dilakukan dengan *experimental / quasi-experimental.*
- c) Jika menggunakan metode kualitatif, dapat juga dianalisis untuk mencari pola diskusi *online* yang diinginkan oleh mahasiswa, seperti pola diskusi terbuka, semi terbuka, atau tertutup.

Referensi

- [1] H. B. Santoso and Z. A. Hasibuan, "Pengaruh Faktor Pemicu Terhadap Tingkat Partisipasi Diskusi Dalam Student Centered e-Learning Environment," in SNATI, 2007.
- [2] R. Motschnig-Pitrik and A. Holzinger, "Student-Centered Teaching Meets New Media : Concept and Case Study," Educational Technology & Society, vol. 5, no. 4, 2002.
- [3] O. Al-Shalchi, "The Effectiveness and Development of Online Discussions," Journal of Online Learning and Teaching, vol. 5, no. 1, 2009.
- [4] L. H. Chen and H. C. Lin, "Integrating Kano's Model Into e-Learning Satisfaction," in The 2007 IEEE IEEM, 2007.
- [5] R. A. Green, D. Farchione, D. L. Hughes, and S. P. Chan, "Participation in Asynchronous Online Discussion Forums Does Improve Student Learning of Gross Anatomy," Anatomical Sciences Education, pp. 71-76, 2014.
- [6] W. H. Delone and E. R. McLean, "The Delone and McLean Model of Information System Success : A Ten-Year Update," Journal of Management Information System, 2003.
- [7] V. Venkatesh, J. Y. Thong, and X. Xu, "Consumer Acceptance and Use of Information Technology : Extending The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology," MIS Quarterly, vol. 36, no. 1, pp. 157-178, 2012.
- [8] H. Latan and I. Ghazali, Partial Least Squares : Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 2.0 M3. Semarang: BP Undip, 2012.
- [9] W. Wu and L. Y. Hwang, "The Effectiveness of e-Learning for Blended Courses in College : A Multi-Level Empirical Study," International Journal of

- Electronic Business Management, vol. 8, no. 4, pp. 312-322, 2010.
- [10] A. T. Winoto, "Analisis Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Dalam Menggunakan Sistem Diskusi Online SceLe di Program Magister Teknologi Informasi Universitas Indonesia," Universitas Indonesia, 2013.
- [11] Y. H. Te, "The Use of Instructor's Feedback and Grading in Enhancing Students' Participation in Asynchronous Online Discussion," in The Fifth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT'05), 2005.
- [12] V. Sahasrabudhe and S. Kanungo, "Appropriate Media Choice For e-Learning Effectiveness : Role of Learning Domain and Learning Style," Computers & Education, vol. 76, pp. 237-249, 2014.
- [13] Z. Jingwei, "Empirical Study on Online Interaction Based on Learning Style Differences," in The 6th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE 2011), Singapore, 2011, pp. 1023-1026.
- [14] F. U. Khan and S. Iyer, "A Model for Acceptance and Use of e-Learning by Teachers and Students," in 4th International Conference on e-Learning, Toronto, 2009, pp. 475-485.
- [15] A. Elfirasy. (2014,) Jumlah Pengguna Internet Mobile di Indonesia. [Online]. <http://www.sb1msumbar.blogspot.com/2014/12/jumlah-pengguna-internet-mobile-di.html>

Lampiran

LAMPIRAN TABEL I

Konstruksi	Item (Indikator)	Sumber
<i>Performance expectancy</i> (PE)	PE1 = forum diskusi <i>online</i> SCELE membantu mendapatkan nilai yang lebih baik	Venkatesh, et al (2012), Khan dan Iyer (2009)
	PE2 = forum diskusi <i>online</i> SCELE membantu mengerjakan tugas kuliah lebih cepat dan efektif	Venkatesh, et al (2012), Khan dan Iyer (2009)
	PE3 = forum diskusi <i>online</i> SCELE membantu mendapatkan jawaban atas pertanyaan diskusi dalam waktu yang relatif cepat	Khan dan Iyer (2009)
	PE4 = forum diskusi <i>online</i> SCELE memberikan fleksibilitas diskusi kapan saja dan dimana saja	Khan dan Iyer (2009)
	PE5= forum diskusi <i>online</i> SCELE membantu interaksi dengan mahasiswa lain dan dosen dalam menyelesaikan tugas dan soal latihan	Khan dan Iyer (2009)
<i>Effort Expectancy</i> (EE)	EE1= Kemudahan menggunakan fitur diskusi <i>online</i> SCELE	Venkatesh, et al (2012), Khan dan Iyer (2009)
	EE2= Membantu untuk menjadi lebih berkompeten dalam menggunakan forum diskusi <i>online</i> SCELE	Venkatesh, et al (2012), Khan dan Iyer (2009)
	EE3= Mempunyai keahlian yang cukup untuk menggunakan fitur diskusi <i>online</i> SCELE	Venkatesh, et al (2012), Khan dan Iyer (2009)
	EE4= Mempunyai cukup waktu untuk berdiskusi di forum diskusi SCELE	Dikembangkan oleh peneliti

LAMPIRAN TABEL II

Konstruksi	Item (Indikator)	Sumber
<i>Social Influence</i> (SI)	SI1= orang yang berpengaruh (dosen, teman kuliah, pimpinan fakultas) menyarankan agar berperan aktif menggunakan forum diskusi <i>online</i> SCELE	Venkatesh, et al (2012), Khan dan Iyer (2009)
	SI2= mahasiswa yang aktif di forum diskusi <i>online</i> SCELE terlihat lebih prestisius daripada yang tidak aktif	Venkatesh, et al (2003), Khan dan Iyer (2009)
	SI3= mahasiswa yang aktif di forum diskusi <i>online</i> SCELE dianggap pintar (<i>smart</i>)	Venkatesh, et al (2003), Khan dan Iyer (2009)
	SI4= merasa tertinggal dengan yang lain (kurang <i>update</i>) jika tidak aktif di forum diskusi SCELE	Dikembangkan oleh peneliti
<i>Facilitating Conditions</i> (FC)	FC1=kampus sudah menyediakan fasilitas yang memadai untuk mengakses SCELE	Venkatesh, et al (2012), Khan dan Iyer (2009)
	FC2= bantuan teknis yang tersedia jika diperlukan saat mengakses SCELE	Venkatesh, et al (2012), Khan dan Iyer (2009)
	FC3=pimpinan fakultas/program studi aktif di forum diskusi <i>online</i> SCELE	Khan dan Iyer (2009)
	FC4=pimpinan fakultas/program studi mendukung mahasiswa untuk aktif menggunakan forum diskusi <i>online</i> SCELE	Khan dan Iyer (2009)

LAMPIRAN TABEL III

Konstruksi	Item (Indikator)	Sumber
<i>Price Value (PV)</i>	PV1=biaya akses internet saat ini terjangkau dan wajar	Venkatesh, et al (2012)
	PV2=berdiskusi melalui forum diskusi <i>online</i> SCELE banyak memberi keuntungan	Venkatesh, et al (2012)
	PV3=diskusi <i>online</i> SCELE tidak terbatas oleh letak geografis	Dikembangkan oleh peneliti
	PV4=diskusi <i>online</i> SCELE tidak terbatas oleh waktu	Dikembangkan oleh peneliti
	PV5=diskusi <i>online</i> SCELE sangat praktis dan ekonomis	Dikembangkan oleh peneliti
<i>Habit (H)</i>	H1=menggunakan SCELE menjadi kebiasaan rutin setiap hari	Venkatesh, et al (2012)
	H2=tidak bisa belajar tanpa bantuan <i>internet</i>	Venkatesh, et al (2012)
	H3=sudah lama bergabung dan aktif pada komunitas <i>online</i> (contoh : kaskus, sosial media, milis, dll)	Dikembangkan oleh peneliti
	H4=Lebih nyaman berdiskusi secara <i>online</i> daripada <i>offline</i> (tatap muka)	Dikembangkan oleh peneliti
<i>Information Quality (IQ)</i>	IQ1 = Informasi yang disajikan dalam forum diskusi SCELE sangat relevan dengan keinginan mahasiswa	Delone dan McLean (2003)
	IQ2 = Bahasa yang digunakan dalam diskusi di forum diskusi SCELE mudah dipahami oleh mahasiswa	Delone dan McLean (2003)

LAMPIRAN TABEL IV

Konstruksi	Item (Indikator)	Sumber
<i>System Quality (SQ)</i>	IQ3 = Informasi yang disajikan sangat akurat dengan teori mata kuliah	Delone dan McLean (1992)
	IQ4 = Topik diskusi yang dibahas sangat bermanfaat dan informatif	Delone dan McLean (1992)
	IQ5 = <i>Feedback</i> (umpan balik) yang diberikan dalam forum diskusi SCELE tidak menjatuhkan (menyudutkan)	Dikembangkan oleh peneliti
	SQ1 = SCELE dapat merespon proses dan memberikan data informasi dengan cepat	Delone dan McLean (2003)
	SQ2 = <i>Web</i> SCELE dapat diakses di berbagai sistem operasi	Delone dan McLean (2003)
	SQ3 = Diskusi dalam forum diskusi SCELE dapat dilakukan dengan secara <i>mobile</i>	Delone dan McLean (1992)
	SQ4 = SCELE dapat diakses di berbagai aplikasi penjelajah (<i>browser</i>) tanpa ada masalah	Dikembangkan oleh peneliti
<i>Service Quality (SRV)</i>	SRV1 = Staf TI di kampus cepat tanggap jika koneksi internet terganggu	Delone dan McLean (2003)
	SRV2 = Staf TI di kampus sangat handal dan cepat menangani gangguan akses SCELE	Parasuraman, et al (1985)
	SRV3 = Tersedia <i>helpdesk</i> untuk melapor gangguan akses SCELE	Parasuraman, et al (1985)
	SRV4 = Kepercayaan terhadap kinerja dan layanan staf TI di kampus	Delone dan McLean (2003)

LAMPIRAN TABEL V

Konstruksi	Item (Indikator)	Sumber
<i>Contents (C)</i>	C1 = lebih suka dengan konten diskusi <i>online</i> SCELE berbasis multimedia	Sahasrabudhe dan Kanungo (2014), Santoso dan Hasibuan (2007)
	C2 = Konten diskusi <i>online</i> yang ada di SCELE sudah cukup memadai	Chen dan Lin (2007)
	C3=Mahasiswa dapat mengerti bahasa konten yang diberikan dalam forum diskusi <i>online</i> SCELE	Winoto (2013)
	C4 = Konten yang diberikan dalam forum diskusi <i>online</i> SCELE <i>up to date</i>	Chen dan Lin (2007)
	C5 = Konten diskusi <i>online</i> SCELE sudah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa	Chen dan Lin (2007)
<i>Behavioral Intention (BI)</i>	BI1 = Berniat untuk terus menggunakan forum diskusi <i>online</i> SCELE selama kuliah	Venkatesh, et al (2012)
	BI2 = Berniat menggunakan forum diskusi <i>online</i> SCELE untuk mencari dan berbagi pengetahuan (<i>knowledge sharing</i>)	Dikembangkan oleh peneliti
	BI3 = Berniat merekomendasikan forum diskusi SCELE kepada mahasiswa lain	Winoto (2013)
	BI4 = Berniat menggunakan forum diskusi SCELE dalam membantu pembelajaran	Venkatesh, et al (2012)

LAMPIRAN TABEL VI

Konstruksi	Item (Indikator)	Sumber
<i>User Satisfaction (US)</i>	US1=mahasiswa puas terhadap sistem <i>e- learning</i> SCELE	Delone dan McLean (1992)
	US2= forum diskusi <i>online</i> SCELE sesuai dengan gaya belajar (<i>learning style</i>)	Dikembangkan oleh peneliti
	US3=mahasiswa puas karena forum diskusi <i>online</i> SCELE sesuai dengan media komunikasi yang diinginkan	Dikembangkan oleh peneliti
	US4 = mahasiswa puas dengan forum diskusi SCELE karena membuat lebih mudah memahami materi dan tugas kuliah	Dikembangkan oleh peneliti
	US5 = mahasiswa puas karena opini dalam forum diskusi <i>online</i> SCELE mendapat tanggapan yang positif dan cepat dari dosen dan mahasiswa lain	Dikembangkan oleh peneliti
<i>Net Benefits (NB)</i>	NB1 = Mempunyai topik – topik diskusi untuk didiskusikan di forum diskusi <i>online</i> SCELE	Torkzadeh dan Doll (1999)
	NB2 = Forum diskusi SCELE membantu meningkatkan kualitas belajar	Davis (1989)
	NB3 = Menggunakan forum diskusi SCELE menghemat biaya dibandingkan dengan diskusi via telepon/sms	Delone dan McLean (2003)

LAMPIRAN TABEL VII

Konstruksi	Item (Indikator)	Sumber
<i>Extrinsic Motivation (EM)</i>	NB4 = Forum diskusi SCELE membantu meningkatkan nilai mata kuliah	Davis (1989)
	NB5 = Forum diskusi SCELE membantu menyelesaikan tugas kuliah lebih cepat	Davis (1989)
	NB6 = Forum diskusi SCELE membantu mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru	Dikembangkan oleh peneliti
	EM1=Aktif menggunakan forum diskusi SCELE apabila ada <i>reward</i> nilai mata kuliah	Ryan dan Deci (2000)
	EM2=Aktif menggunakan forum diskusi SCELE jika dosen yang bersangkutan juga aktif di forum diskusi SCELE	Venkatesh, et al (2003), Ryan dan Deci (2000)
	EM3= Perlu adanya sanksi dari dosen jika tidak aktif di forum diskusi <i>online</i> SCELE	Ryan dan Deci (2000)
	EM4=mendapat pujian dari mahasiswa lain dan dosen jika aktif di forum diskusi <i>online</i> SCELE	Ryan dan Deci (2000)
	EM5=Aktif menggunakan forum diskusi SCELE apabila gaya mengajar (<i>teachng style</i>) dosen sesuai dengan harapan	Dikembangkan oleh peneliti